Rezensionen von Buchtips.net

Mel Odom: Die Gefährten der Halblinge

Buchinfos

Verlag:	Blanvalet Verlag (weitere Bücher von diesem Verlag zeigen)
Genre:	Fantasy
ISBN-13:	978-3-442-36959-1 (bei Amazon.de bestellen)
Preis:	2,85 Euro (Stand: 22. August 2025)

Edeltocht Lampenzünder, einer der grössten Helden der Halblinge und zugleich der Grossmeister der Gewölbe allen bekannten Wissens ist seit dem Angriff der Kobolde verschollen. Oder besser gesagt, von Aldhran Khempus entführt. Sein Schüler der Halbling Kruk ist mehr als nur besorgt und macht sich in Begleitung von Magier Kray auf den Weg, seinen Lehrer zu suchen. Der windige Magier Kray verfolgt jedoch eigene Pläne. Leider nicht sehr erfolgreich. Kray hat ziemlich viel Pech. Jetzt steht Kruk recht allein und dumm in der Gegend rum. Sein nächstes Ziel, das in vier Teile zerstörte Buch der Zeit finden, zusammen zu fügen und ins Zwischenreich zu bringen. Das Buch ist eines jener mächtigen Artefakte, dessen Wissen gefährlich ist. Die Macht die das Buch darstellt ist für einen allein zu verführerisch sich als Despot aufzuschwingen, denn mit Hilfe des Buches der Zeit kann man die Vergangenheit, die Gegenwart und die Zukunft ändern.
Not gedrungen begibt sich Kruk auf eine Abenteuerfahrt, immer mit den Gegnern auf den Fersen. Paradoxerweise sind die, die hinter ihm her sind, ihm oft einen Schritt voraus. Der Halbling hat jedoch Glück und muss sich nicht allein auf die Suche machen, ein paar Freunde begleiten ihn.

Mel Odom ist für mich ein zwiespältiger Autor. Auf der einen Seite schafft er es mit Büchern wie dieser Trilogie und den Hellgate-Romanen mich zu überzeugen. Andererseits hat er unter anderem Shadowrun-Romane geschrieben, die mir ganz und gar nicht zusagten und an der unteren Benotungsgrenze von mir lagen. Die Geschichten um den Halbling Edeltocht Lampenzünder und seinen Lehrling Kruk sind der Stoff aus dem die Träume sind. Leicht geschriebene, fröhlich vor sich hin plätschernde Geschichten. Ähnlich gut erzähltem Jägerlatein oder Fischergarn. Die Abenteuer um Heldengruppen, oft nach einem Rollenspiel geschrieben und neudeutsch "Queste" genannt, sind sicher nicht neu. Aber wie heisst es doch immer wieder, die Mischung macht es. Liebevoll gezeichnete Handlungsträger in wildem Kontrast zu den finsteren Bösewichtern, spannende Kämpfe mit ungewissem Ausgang, Geheimnisse und und und.
Hat gerade jemand gesagt, die Handlung sei flach und vorhersehbar? Die Figuren entsprächen jedem gängigen Klischee? Na und! Mir hat's gefallen.

6 von 10 Sternen

Vorgeschlagen von erik schreiber
[17. April 2009]